TODOS LOS LANZAMIENTOS Y NOVEDADES EN

WWW.CODEMASTERS.COM

OPERATION FLASHPOINT®_RED RIVER™

MANUAL DE CAMPO

BLES-01171
"PS", "PlayStation", "PS3", "△○×□" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All rights reserved.
5024866345070

codemasters

PRECAUCIONES

• Este disco contiene software para el sistema PlayStation®3. Nunca lo use en otro sistema, pues podría llegar a dañarlo. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation®3 para el mercado PAL exclusivamente. No se puede utilizar en otras versiones de PlayStation®3. • Lea con atención el Manual de Instrucciones del sistema PlayStation®3 para garantizar un uso correcto. • Introduzca siempre el disco en el sistema PlayStation®3 con la cara solicitada para la reproducción mirando hacia abajo. • Al manipular el disco, no toque la superficie. Sujételo por los extremos. • Mantenga el disco limpio y a salvo de arañazos. En caso de que la superficie se ensucie, páselo suavemente un trapo seco. • No deje el disco cerca de fuentes de calor o expuesto directamente a la luz del sol y tampoco en un ambiente con exceso de humedad. • No utilice discos que presenten formas irregurares, estén rotos, torcidos o hayan sido unidos con adhesivos. Provocarían el mal funcionamiento del sistema.

RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

Juegue siempre en un entorno bien iluminado. Haga descansos frecuentes de al menos 15 minutos por cada hora de juego. Deje de jugar si experimenta mareos, náuseas, cansancio o dolor de cabeza. Las luces o formas luminosas parpadeantes y los patrones y formas geométricas pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Consulte a su médico antes de usar videojuegos si sufre de epilepsia o experimenta alguno de estos síntomas mientras juega: visión borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimiento involuntario, desorientación, confusión o convulsiones.

AVISO DE SALUD SOBRE LOS CONTENIDOS EN 3D

Algunas personas experimentan molestias (como tensión ocular, fatiga visual o náuseas) al utilizar un televisor 3D para ver imágenes de vídeo en 3D o para jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Si experimenta dichas molestias, deje de usar el televisor hasta que hayan desaparecido.

Por regla general, le recomendamos que evite el uso prolongado de su sistema PlayStation®3 y que descanse quince minutos por cada hora de juego. Sin embargo, cuando se trata de videojuegos en 3D estereoscópico o de vídeos en 3D, la duración y la frecuencia de los periodos de descanso varían de una persona a otra; descanse el tiempo suficiente para que desaparezca cualquier molestia que sufra. Si los síntomas continúan, consulte con su médico.

La vista de los niños pequeños (sobre todo los menores de seis años) aún se está desarrollando. Le recomendamos que consulte al pediatra o al oculista de su hijo antes de permitirle ver vídeos en 3D o jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Los adultos deben supervisar a los niños pequeños para asegurarse de que siguen estas recomendaciones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de todo o parte de este producto y el uso no autorizado de marcas registradas puede constituir un acto delictivo. La PIRATERÍA perjudica a los consumidores, así como a los desarrolladores, editores y distribuidores. Si sospecha que este producto es una copia no autorizada, o tiene información sobre copias ilegales, póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente a través de los números proporcionados al final de este manual.

ACTUALIZACIONES DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Si deseas más información sobre cómo realizar actualizaciones del software del sistema para el sistema PlayStation®3, visite eu.playstation.com o consulte el documento de Referencia rápida de PS3™.

Si desea los números de teléfono de Atención al Cliente, consulte la parte final de manual.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES DE INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS (PEGI)

El sistema PEGI protege a los menores de juegos no apropiados para su grupo de edad. RECUERDE que no es una guía sobre la dificultad del juego. Encontrará más información en **www.pegi.info.**

El sistema se compone de tres partes y permite a los padres y a quienes compren juegos para niños hacer una elección adecuada a la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:

La segunda parte consiste en uno o más descriptores que indican el tipo de contenido del juego. En función del juego, varía el número de dichos descriptores. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de este contenido. Los descriptores son:

La tercera parte es una etiqueta que indica que el juego puede jugarse online. Esta etiqueta solo pueden usarla proveedores online del juego que se hayan comprometido a respetar ciertas normas, entre las que se incluye la protección de los menores durante el juego online.

Encontrará más información en
www.pegionline.eu

CONTROL PARENTAL

Este juego tiene un Nivel de Control Parental preestablecido que se basa en su contenido. Puede modificar el Nivel de Control Parental de la PlayStation®3 para impedir la reproducción de material con un nivel más alto que el establecido en el sistema PS3™. Si desea más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PS3™.

Este producto sigue el sistema de clasificación por edades PEGI. Las marcas de clasificación por edades PEGI y la descripción de contenidos se muestran en el embalaje del producto (excepto donde, por ley, se apliquen otros sistemas de clasificación). A continuación, se muestra la correspondencia entre el sistema de clasificación por edades PEGI y el Nivel de Control Parental:

NIVEL DE CONTROL PARENTAL	9	7	5	3	2
GRUPO DE EDAD — PEGI	18	16	12	7	3

En casos excepcionales, el nivel de restricción de control paterno de este producto puede ser más estricto que la clasificación por edades aplicada en su país, esto se debe a las diferencias en los sistemas de clasificación por edades que hay entre los países en los que se distribuye el producto. Puede que tenga que restablecer el nivel de control paterno de su sistema PS3™ para poder jugar.

BLES-01171

PARA USO DOMESTICO SOLAMENTE: Este software dispone de licencia para su uso en sistemas autorizados PlayStation®3 solamente. Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto o su derecho de autor y marca registrada correspondientes. Consulte sus derechos completos de uso en eu.playstation.com/terms. Derechos de Programas de Biblioteca ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc. cedidos exclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). QUEDA PROHIBIDA LA REVENTA O ALQUILER A MENOS QUE ESTE EXPRESAMENTE AUTORIZADO POR SCEE. PlayStation®Network, PlayStation®Store y PlayStation®Home están sujetas a los términos de uso y no están disponibles en todos los países e idiomas (eu.playstation.com/terms). Es necesario disponer de servicio a Internet. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algún contenido se facilita previo pago. Los usuarios deben tener 7 años o más y los usuarios menores de 18 años necesitan permiso paterno. Licencia para su venta sólo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.

"PS", "PlayStation", "PS3", "△○×□", "SIXAXIS" and "●" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "ｲﾝﾌｧｲﾆｯﾃｨ" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Operation Flashpoint® Red River™ © 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" ® and "Operation Flashpoint"® are registered trademarks owned by Codemasters. "Red River"™, "EGO"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. CamelBak products and Marks are trademarks of CamelBak Products, LLC and are used with its express permission. Bell SuperCobra emblems, logos, and body designs are trademarks of Textron Innovations Inc. and are used under license by The Codemasters Software Company Ltd. © 2011 AM General LLC. HUMVEE®, the HUMVEE® design and the HUMVEE® trade dress are trademarks of AM General LLC and are used under license. All Rights Reserved. MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson Licensing. FMOD Ex Sound System © Firelight Technologies. Uses Havok® © 1996-2010 Havok.com Inc. (and its Licensors). All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. This product contains copyrighted material owned or distributed under authority by Quazal Technologies, Inc. Copyright 1998-2010, Quazal Technologies Inc. All rights reserved. Copyright © 1994-2010 Lua.org, PUC-Rio. Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the " Software "), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software. THE SOFTWARE IS PROVIDED " AS IS ", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. Use of military imagery from Defenseimagery.mil does not constitute or imply endorsement by the Department of Defense. Made in Austria. All rights reserved.

INTRODUCCIÓN

TRASFONDO DEL JUEGO

Estamos en el año 2013 y Tayikistán será tu hogar durante las próximas semanas. Por algo la llaman la caldera a presión de Asia Central. ¡La vuelta al cole ya está aquí!

Tayikistán es un país sin salida al mar que limita con Uzbekistán, China y Afganistán, quedando Pakistán al sur. Más del 90% de su territorio es montañoso, formado principalmente por la meseta del Pamir, conocida como el "techo del mundo". Desarrollaremos nuestras operaciones por el río Vakhsh, más conocido como el río Rojo. La capital es Dushanbe y sus principales exportaciones son aluminio y algodón. La población local son los tayikos, un pueblo que habla persa, con una cultura e historia estrechamente ligadas a Afganistán e Irán.

En su pintoresca historia, ha sido conquistado, pero nunca ocupado. Perteneció al Imperio Persa hasta el siglo IV a.c, cuando Alejandro Magno lo reclamó como parte del Reino Greco-Bactriano. Durante los dos siglos posteriores, fue pasando de mano en mano entre escitas, tocarios, chinos, árabes, samánidas y mongoles (en los últimos tiempos, como parte del Emirato de Bujara). En los años 20, los bolcheviques iniciaron una sangrienta guerra que duró cuatro años, en los que los religiosos fueron perseguidos y se cerraron mezquitas, sinagogas e iglesias por todo el país. Ello propició la creación en 1929 de la República Socialista Soviética de Tayikistán, que duraría hasta la caída de la Unión Soviética en 1990. Tayikistán declaró su independencia y se sumió prácticamente de inmediato en una amarga guerra civil que se prolongó siete años. Por fin se celebraron elecciones democráticas en 1999, cuando fue elegido presidente Emomali Rahmon.

TÁCTICA BÁSICA

LAS 10 REGLAS PARA SOBREVIVIR EN EL CUERPO DEL SARGENTO DE PELOTÓN KNOX SE INCLUYEN A LO LARGO DE ESTE MANUAL DE CAMPO.

REGLA Nº 1: NO. SE. DEJEN. DISPARAR. MANTENGAN SU TRASERO A CUBIERTO. NO SE SEPAREN DE SU ESCUADRA DE ASALTO Y ALÉJENSE DE LOS ESPACIOS ABIERTOS. NUNCA DEJA DE SORPRENDERME QUE EL INSTINTO DE SUPERVIVENCIA HUMANO NO VAYA CON USTEDES.

MENÚ PRINCIPAL

PARTIDA DE CAMPAÑA

La pantalla Partida de campaña te permite comenzar una nueva campaña o cargar los progresos guardados de una campaña previa. En la campaña de Red River estarás en el pelotón Ilegal 2, dentro de una de las cuatro disciplinas disponibles. Cada disciplina dispone de sus puntos fuertes y características propias a la hora de enfrentarse a los adversarios.

COMBATES DE LA ESCUADRA

En esta pantalla podrás elegir los Combates de la escuadra y otras misiones disponibles mediante contenido descargable.

UNIRSE A PARTIDA

La pantalla Unirse a partida te permite buscar partidas cooperativas a las que unirte, ya sea mediante la opción Partida rápida o mediante filtros que permiten encontrar
la partida que mejor se ajuste a tu habilidad.

AJUSTAR CLASE

La pantalla Ajustar clase te permite personalizar el equipo de tu escuadra de asalto y las habilidades de los elementos desbloqueados al progresar en el juego. Desde esta pantalla también puedes elegir con qué disciplina quieres jugar.

PROGRESO JUGADOR

La pantalla Progreso jugador te permite estar al tanto de tus progresos en Operation Flashpoint: Red River. Puedes consultar tus progresos en las habilidades principales como soldado, los premios por misiones individuales, y las estadísticas y los PE conseguidos en cada una de las cuatro disciplinas.

OPCIONES

La pantalla Opciones permite acceder a los ajustes de sonido, de gráficos y del mando.

MENÚ DE JUEGO

CONTINUAR

Te permite volver a la partida.

CARGAR ÚLTIMO CONTROL

Te permite reiniciar la misión a partir del último punto de control guardado.

REINICIAR MISIÓN

Vuelve a empezar la misión actual desde el principio.

OPCIONES

SONIDO – Ajusta las opciones de sonido, como el volumen de los efectos, de la voz y de la música.

GRÁFICOS – Ajusta las opciones de los gráficos.

AJUSTES DE JUEGO – Activa o desactiva elementos que se muestran en la pantalla, subtítulos, etc.

CONTROLES – La pantalla Controles te permite elegir la configuración de control con la que deseas jugar, así como la sensibilidad del mando.

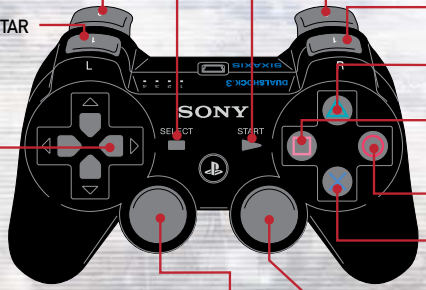
ABANDONAR PARTIDA

Abandona la partida en curso y te lleva al menú principal.

REGLA 2: RÁFAGAS CORTAS Y CONTROLADAS. AUNQUE ESTÉN CONTENIENDO AL ENEMIGO, ¡DEBEN SABER DÓNDE CAE CADA BALA! APROVECHEN LOS DISPAROS, ¡Y CUIDADO CON EL RETROCESO!

SISTEMA DE CONTROL

MANDO INALÁMBRICO DUALSHOCK®3



botón SELECT MAPA

botón START MENÚ DE JUEGO

botón L2
OPCIONES DE EQUIPO
Mantener: usar con botones de dirección

botón L1 APUNTAR

botón R2 DIAL RÁPIDO
Mantener: usar con botones de dirección

botón R1
DISPARAR/USAR EQUIPO

botón △ CAMBIAR ARMA
Mantener: lanzagranadas

botón □ RECARGAR
Mantener: cambiar modo de disparo

botón ○ CAMBIAR EQUIPO

botón ✕ ACCIÓN CONTEXTUAL

DIAL DE SELECCIÓN DE ESCUADRA
botones de dirección
botón hacia arriba: TODA LA ESCUADRA
botón hacia la izquierda: MIEMBRO 2
botón hacia abajo: MIEMBRO 3
botón hacia la derecha: MIEMBRO 4

Joystick izquierdo MOVER/
DESPLAZAMIENTO LATERAL
Pulsar L3 esprintar

Joystick derecho GIRAR/MIRAR
Pulsar R3 alternar de pie/agachado
mantener brevemente R3 alternar de pie/cuerpo a tierra

DIAL RÁPIDO
botones de dirección + mantener R2
botón hacia arriba: MANIOBRA
botón hacia la izquierda: SEGUIR
botón hacia la derecha: TÁCTICA
botón hacia abajo: CONTENCIÓN
+ pulsar L2 para cambiar a dial de apoyo

OPCIONES DE EQUIPO
botones de dirección + mantener L2
botón hacia arriba: LINTERNA
botón hacia abajo: VISIÓN NOCTURNA
botón hacia izquierda: ACTIVAR O DESACTIVAR PUNTERO INFRARROJO

CONTROLES DE VEHÍCULOS

ACCIÓN	MANDO
DIRECCIÓN	L
CAMBIAR DE ASIENTO	Mantener B
ACELERAR	RT
FRENAR/MARCHA ATRÁS	LT
CAMBIAR A VISTA EXTERIOR	R
ENCENDER/APAGAR LUCES	Mantener LB + arriba en el mando D
OCULTARSE/ASOMARSE	Y
VISIÓN NOCTURNA	Mantener LB + abajo en el mando D
FRENO DE MANO	X

INFORMACIÓN GENERAL

PANTALLA PROGRESO DE LA CAMPAÑA

Esta pantalla te permite estar al tanto de tus progresos durante la campaña Operation Flashpoint: Red River. Aquí puedes ver la línea temporal, tu misión actual y cambiar el nivel de dificultad.

PANTALLA ÓRDENES DE LA MISIÓN

Desde la pantalla Órdenes de la misión, puedes consultar todos los objetivos y la información recopilada sobre la misión que te espera.

PANTALLA AJUSTAR CLASE

La pantalla Ajustar clase te permite seleccionar tu clase con las pestañas para luego elegir el equipo, incluyendo las armas principal y secundaria junto con sus accesorios, así como equipamiento, entrenamiento especial y modificadores (entrenamiento específico según la clase).

También puedes configurar el equipo y la clase de cualquier miembro de una escuadra controlada por el sistema en tu pelotón del mismo modo. Antes de nada, no olvides seleccionarlos desde la sala.

PANTALLA PROGRESO JUGADOR

En Operation Flashpoint: Red River, existen dos tipos de habilidades que se pueden adquirir: las habilidades principales de soldado, que no dependen de la clase, y los modificadores, que son habilidades y entrenamientos específicos para cada clase en concreto.

La pantalla Progreso jugador te permite consultar el progreso realizado con tus personajes en cada una de las cuatro disciplinas. Usa los puntos desbloqueados gracias a los premios de las misiones para mejorar tus habilidades principales de soldado. Consulta aquí también tu puntuación, los premios que has ganado por las misiones cumplidas y estadísticas de rendimiento.

ÓRDENES Y CONTROL

DIAL RÁPIDO

¡Un marine es parte de una escuadra! La escuadra Bravo, para ser precisos. Los otros 3 miembros de la escuadra y tú tendréis mucho más éxito si trabajáis en equipo y no como lobos solitarios.

Cada clase tiene su equipo y sus propias habilidades, que podrá aportar a la escuadra. El líder de la escuadra dirige el cotarro mediante el dial rápido R2. Esto mostrará un cursor en el mundo del juego y el dial.

Cada orden dispone de 3 subórdenes contextuales. Las órdenes Seguir, Táctica, Contención y Maniobra pueden emitirse a toda la escuadra o solo a un miembro, tanto desde el juego como desde el mapa de mando SELECT.

ESTADO DE LA ESCUADRA

Muestra información clave sobre los miembros de tu escuadra. Los botones de dirección se usan para elegir unidades individuales o a todo el equipo. Así podrás dar órdenes precisas a un miembro o a toda la escuadra. También muestra actualizaciones de estado importantes para la escuadra, como su formación, estado de salud, clase y si están o no en un vehículo.

DIAL DE APOYO

Pulsa L2 mientras mantienes R2 para acceder al dial de apoyo, que funciona igual que el dial rápido, excepto que sirve para solicitar los distintos tipos de apoyo disponibles; ataques aéreos, alto explosivo, humo, etc. La zona objetivo se elige con el cursor del mundo.

REGLA Nº 4: CUIDADO CON LA GRAVEDAD. YA SÉ QUE PIENSAN EN COMPENSAR EL DESVÍO PRODUCIDO POR EL VIENTO, PERO SI NO TIENEN EN CUENTA LA CAÍDA, ESTARÁN TODO EL DÍA PEGANDO TIROS Y NO DARÁN UNA. ¡LA CAÍDA CERO NO SIEMPRE FUNCIONA!

MAPA DE MANDO

Usa el botón SELECT para acceder al mapa de mando, que ofrece una visión de alto nivel táctico del escenario del conflicto. Las unidades estadounidenses se muestran en azul y todos los objetivos aparecen en rojo en su última posición conocida.

ENTRENAMIENTO AVANZADO

¿Quieres saber más? Para acceder a más tutoriales, consejos y mucho, mucho más, visita http://www.flashpointgame.com/ o haz clic en el botón.

INDICADORES DE OBJETIVO

Debido a la naturaleza de desarrollo abierto de Flashpoint, tú decides la mejor manera de cumplir la misión, si bien tienes asignadas tareas específicas que debes completar con tu escuadra, además del objetivo general del pelotón. Estos objetivos aparecen indicados en el mundo y en los mapas.

¡La sangre fría y los ojos en el objetivo, marines!

REGLA Nº 5: VENDEN SUS HERIDAS. NO PUEDEN OCULTARSE TRAS UNA ROCA Y ESPERAR QUE TODO PASE. SI PIERDEN DEMASIADA SANGRE, QUEDARÁN FUERA DE COMBATE, ¡Y SERÁN INÚTILES PARA MÍ! VENDEN SUS HERIDAS ANTES DE DESANGRARSE. CUANDO TODO SE CALME, PODRÁN CURARSE DEBIDAMENTE. ¡LA REALIDAD APESTA, LO SÉ!

ÓRDENES Y CONTROL

MOVIMIENTO

Si te quedas quieto demasiado tiempo, serás un blanco fácil, un marino siempre está buscando su siguiente cobertura, así que haz lo propio. Recuerda la Regla nº 1: ¡No te dejes disparar!

Para mover a tu marine, usa el joystick izquierdo y el joystick derecho. Empuja el joystick izquierdo hacia delante para mover al marine en la dirección en la que estás mirando. El joystick derecho controla la dirección en la que miras. Combina los dos para mantenerte dinámico, alerta y al tanto de lo que te rodea.

Pulsa el botón L3 para pasar al modo de esprintar, que permite a tu marine cubrir determinadas distancias rápidamente, pero ten en cuenta que necesitas tiempo para recuperarte si te agotas.

Si quieres cambiar de postura, pulsa el botón R3: puedes tenderte boca abajo, agacharte o ponerte de pie. Te servirá para buscar cobertura detrás de objetos bajos.

COMBATE

Pulsa el botón R1 para abrir fuego sobre un enemigo. Si quieres mejorar tu precisión, pulsa el botón L1. Las mejoras de precisión dependen de las miras y modificadores que estés usando. También mejorarás tu precisión si te agachas o te tiendes boca abajo.

Para recargar el arma, pulsa el botón □, (mantén el botón □ para cambiar de modo de disparo, si está disponible). Mantén el botón △ para cambiar entre el arma principal y la secundaria.

Para acceder a las ranuras para el equipo, usa el botón ○; cuando hayas equipado una granada, aparecerá una retícula en el suelo para indicar el punto previsto de impacto. Pulsa el botón L1 para apuntar con la retícula y el botón R1 para lanzar la granada. Para "preparar" la granada y reducir el tiempo hasta la detonación, mantén el botón R1.

SALUD

El truco para no morir es que no te disparen, aunque habrá veces que tu marine sufrirá heridas penetrantes. Si esto sucede, tienes dos opciones; o aplicas un vendaje de emergencia a la herida que detenga la hemorragia o bien (si tienes tiempo), te vendas y luego usas el botiquín para tratar las heridas que hayas sufrido. Ambas acciones se activan pulsando y manteniendo el botón ×.

En caso de que sufras una herida lo suficientemente grave que te pueda incapacitar, tendrás que confiar en que tu equipo te ponga de nuevo en combate. De igual modo, si un miembro de tu equipo cae, pulsa y mantén el botón × antes de que se desangre para volver a tenerlo en pie.

PUNTOS DE HABILIDAD PRINCIPAL Y DE EXPERIENCIA

PUNTOS DE HABILIDAD PRINCIPAL (PHP)

A medida que avanzas en el juego y vas completando la campaña y los combates de la escuadra de Operation Flashpoint, ganas puntos de habilidad principal. La cantidad de habilidad principal que obtienes depende del éxito que tengas a la hora de alcanzar los objetivos de la misión. Ello se reflejará en el nivel de premios de la pantalla Resumen de la misión (Oro, Plata y Bronce).

Puedes gastar los puntos de habilidad principal en la pantalla Progreso jugador para aumentar la eficacia de tus 6 habilidades principales de soldado. Las mejoras de las habilidades principales de soldado se aplican sea cual sea tu personajes de marino en ese momento.

PUNTOS DE EXPERIENCIA (PE)

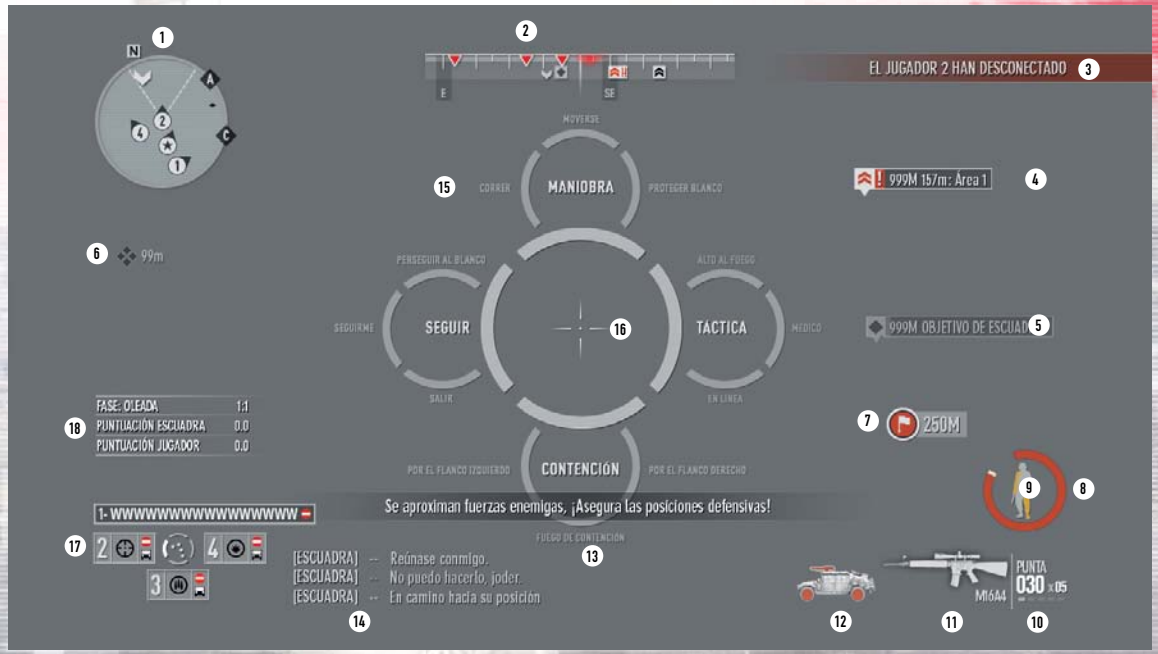
Consigues puntos de experiencia en el juego por tus acciones, y sirven para aumentar el nivel de tu marine. Los puntos de experiencia se conceden por acciones como cumplir misiones, por el número de bajas rivales, por curar a un compañero de equipo o reparar un vehículo. Las acciones negativas como matar a un aliado o el fuego amigo te costarán puntos de experiencia.

Cuando tu marine sube de nivel, tendrás acceso a nuevas armas, accesorios y modificadores.

REGLA Nº 6: MANTENGAN EL CARGADOR LLENO. DARSE CUENTA DE QUE NO TIENEN MUNICIÓN CUANDO LAS BALAS EMPIEZAN A VOLAR PUEDE SER LETAL. PREPÁRENSE PARA CADA COMBATE Y ASEGÚRENSE DE TENER EL CARGADOR LLENO.

REGLA Nº 7: ANTE LA DUDA, RETROCEDAN. NO SE METAN EN PELEAS QUE NO PUEDEN GANAR. SI EL ENEMIGO LOS TIENE INMOVILIZADOS, RETÍRENSE Y BUSQUEN OTRO ÁNGULO. USEN LA CABEZA Y SIGAN CON VIDA.

HUD



1. **RADAR :** muestra la ubicación de los miembros de la escuadra, Alpha y Charlie, el sargento Knox y los objetivos, puntos intermedios y armas descartadas.
2. **BRÚJULA :** muestra la dirección en la que te mueves, así como las últimas posiciones conocidas del enemigo.
3. **MENSAJES DE RED :** muestra los mensajes relacionados con el juego en línea.
4. **INDICADOR DE OBJETIVO PRINCIPAL :** muestra la posición de los objetivos principales y su distancia.
5. **INDICADOR DE OBJETIVO DE ESCUADRA :** muestra la posición de los objetivos del pelotón y su distancia.
6. **INDICADOR DE JEFE DE PELOTÓN :** muestra la posición del jefe de tu pelotón, el sargento Knox, y su distancia.
7. **PUNTOS DE ENCUENTRO :** muestran la ruta óptima para llevar a cabo la misión.
8. **INDICADOR DE SANGRE :** muestra la cantidad de sangre que corre por las venas de tu marine.
9. **INDICADOR DE DAÑO :** muestra dónde ha sufrido daño tu marine y la gravedad.
10. **MUNICIÓN :** muestra cuántos cargadores te quedan y cuántas balas hay en el cargador actual.
11. **ARMA ELEGIDA :** muestra con qué arma estás equipado actualmente.
12. **ESTADO DEL VEHÍCULO :** muestra el estado de daño del vehículo en el que te encuentras actualmente.
13. **TEXTO DE AYUDA :** muestra consejos y ayudas contextuales.
14. **PANEL DE DIÁLOGO :** muestra y almacena el texto de las órdenes dadas.
15. **DIAL RÁPIDO :** se utiliza para emitir órdenes a los miembros de tu escuadra de asalto.
16. **PUNTO DE MIRA**
17. **ESTADO DE LA ESCUADRA :** muestra el estado y el papel de los miembros de la escuadra, y a qué miembros de la misma estás dando órdenes.
18. **PANEL DE COMBATES DE LA ESCUADRA :** muestra información sobre los Combates de la escuadra.

MAPA DE LA ZONA CONFLICTIVA

REGLA Nº 8: CONTENGAN AL ENEMIGO. UNA AMETRALLADORA LIGERA PUEDE INMOVILIZAR A UN MONTÓN DE ENEMIGOS. BLOQUÉENLOS Y DEJEN QUE EL RESTO DE SU ESCUADRA LOS ACRIBILLE.

CLASE Y PERSONAJES

FUSILERO — VERSATILIDAD

NOMBRE: SARGENTO WILLIAM KIRBY

La clase de fusilero tiene un poco de todo y es capaz de adaptarse muy bien en el fragor del combate. El fusilero tiene acceso a toda la gama de accesorios de los fusiles M4A1 y M16A4, lo que le permite amoldar el arma para un fin en concreto, sin dejar por ello de ser de uso genérico en el campo de batalla.

La única relativa debilidad del fusilero es su falta de especialización tanto a corta como a larga distancia, de modo que necesita la ayuda de otras clases para evitar llegar a puntos muertos.

GRANADERO — IMPACTO

NOMBRE: CABO PRIMERO DANIEL TAYLOR

La clase de granadero pone el impacto y la potencia del juego al servicio del equipo. Se especializa en el combate cuerpo a cuerpo y en explosivos.

Empleado principalmente en operaciones ofensivas, el granadero es vital para atacar complejos y despejar posiciones fijas. En su papel defensivo, puedes desplegar minas y además posee capacidades de defensa cuerpo a cuerpo.

La relativa falta de eficacia a larga distancia implica que necesita la ayuda de otras clases para proporcionar cobertura desde una posición alejada del enemigo.

BATIDOR — ALCANCE

NOMBRE: CABO MAYOR JOSÉ SOTO

La clase de batidor proporciona una combinación de alcance visual ampliado y precisión en el tiro, lo que le permite aumentar el alcance efectivo de la escuadra. Su mayor resistencia le permite cruzar campo abierto sin dejar de correr, de modo que puede salvar distancias y trepar más rápido.

Puesto que su especialidad son los combates a larga distancia, el batidor necesita la ayuda de su escuadra a corta distancia, ya que no tiene la cadencia de disparo ni el blindaje necesarios para un cuerpo a cuerpo.

FUSILERO AUTOMÁTICO: CONTENCIÓN

NOMBRE: CABO MAYOR RYAN "LA BESTIA" BALLETTO

La capacidad del fusilero automático para ejercer un volumen enorme de fuego sostenido y acorralar a varios enemigos mediante la contención lo convierten en un miembro esencial de cualquier escuadra. Las escuadras de marines modernas se crean en torno al papel de fusilero automático, y ello se refleja en Operation Flashpoint: Red River.

Se encuentra limitado a corta distancia y no dispara con gran precisión si no está tumbado, así que el fusilero automático necesita que otros miembros de la escuadra le proporcionen apoyo en todo momento.

REGLA Nº 9: ÓRDENES. DIGAN A SU ESCUADRA DE ASALTO LO QUE DEBE HACER. HAGAN LO QUE LES DIGO Y SEREMOS TODOS UNA ENORME Y DESQUICIADA FAMILIA DISFUNCIONAL.

MULTIJUGADOR

CONECTANDO

Para jugar online, debes crear una cuenta PlayStation®Network. Para obtener más información, consulta http://playstation.com. Si ya tienes una cuenta PlayStation®Network, puedes acceder a las funciones online ahora mismo.

Las partes online del juego solo están disponibles con banda ancha. Conéctate mediante ADSL, módem por cable, una conexión a Internet más rápida, una red de área local (LAN) o una red de área local inalámbrica (WLAN) para jugar online.

Para poder jugar online, necesitas unas cuantas cosas más, como una suscripción a un proveedor de servicios de Internet, un dispositivo de red, y un punto de acceso WLAN (para redes inalámbricas). Para obtener más información e instrucciones para la configuración, consulta el Manual de instrucciones del sistema PlayStation®3.

CONFIGURAR MULTIJUGADOR

Operation Flashpoint: Red River te ofrece la opción multijugador online o mediante una conexión LAN para el sistema PlayStation®3.

Para organizar una partida, usa las opciones de anfitrión, que encontrarás en el punto de encuentro o en Ajustar escuadra. Con ellas podrás elegir el tipo de sesión, las opciones de privacidad e invitar a amigos. Desde el punto de encuentro también puedes elegir la clase de los miembros controlados por el sistema de tu escuadra y nombrar a cualquier jugador líder de la escuadra.

Para unirte a una partida, selecciona la opción Unirse a partida desde el menú principal, donde podrás elegir entre unirte a una Partida rápida o Buscar servidores. Usa los Ajustes de búsqueda para filtrar los resultados y encontrar los juegos que buscas.

MODOS DE JUEGO

CAMPAÑA

El trasfondo histórico ficticio de Operation Flashpoint: Red River pone a China y a Estados Unidos en el filo de la navaja al producirse un estallido insurgente en Tayikistán. El gobierno se esfuerza por mantener el control de un país desestabilizado por diversos factores, entre ellos, claro está, su separación del vecino Afganistán.

Los Estados Unidos y sus aliados, conscientes del esfuerzo invertido en levantar Afganistán, están preocupados por las implicaciones del levantamiento en Tayikistán, pues podría poner en peligro la estabilidad en toda la región. El objetivo de EE.UU. es entrar en el país, estabilizar la región y apoyar a las fuerzas gubernamentales locales a mantener el control.

A China, por el contrario, le preocupan cada vez más las consecuencias para su región de Xinjiang y pretende evitar que la inestabilidad cruce sus propias fronteras. La solución según China consiste en aplastar a la insurgencia, ocupar las regiones de Tayikistán y crear una "zona amortiguadora" más allá de su propia frontera para evitar que la insurgencia se propague por China ahora y en el futuro.

Puesto que ambos países se disponen a aplastar a los insurgentes, aunque con distintos objetivos para la región y soluciones opuestas para acabar con la insurgencia, La ONU es incapaz de alcanzar un acuerdo sobre cuál debería ser la respuesta internacional correcta. Estados Unidos y sus aliados son constantemente vetados por los rusos y las delegaciones chinas.

Con la insurgencia avanzando, ni China ni Estados Unidos pueden esperar más, y despliegan sus fuerzas cruzando las fronteras de Xinjiang y Afganistán, respectivamente, para acabar con la insurgencia dentro de Tayikistán. Esto sitúa a las dos superpotencias en un espacio peligrosamente reducido mientras desarrollan operaciones de combate. El espacio aéreo está muy disputado y, mientras las dos potencias se apresuran a asegurar el país, crece la preocupación por que los enfrentamientos sean inevitables.

Puedes jugar la campaña de Operation Flashpoint: Red River de forma individual o cooperativa. Organiza una partida, invita a tus amigos y disfruta de la emoción de la campaña de principio a fin.

REGLA Nº 10: ATENTOS A LOS LUGARES CERRADOS. APLÍQUENSE EL CUENTO COMO MEDIDA DE SUPERVIVENCIA. UN DÍA ENTRAN EN UN COMPLEJO Y, ANTES DE QUE SE DEN CUENTA, UN FRANCOTIRADOR LES HA VOLADO LA TAPA DE LOS SESOS. DUDEN DE TODOS LOS EDIFICIOS, ESCONDITES Y COMPLEJOS. SON HOSTILES AL 100% MIENTRAS NO SE DEMUESTRE LO CONTRARIO.

COMBATES DE LA ESCUADRA

Disfruta de 4 modos de juego de combates de escuadra para jugar directamente, donde alcanzarás el Bronce, la Plata o el Oro según tu puntuación. Cada modo se desarrolla en dos mapas situados en una zona determinada del mundo del juego.

BARRIDO DE COMBATE

ASALTA UNA UBICACIÓN URBANA TOMADA POR FUERZAS ENEMIGAS

Los insurgentes se ocultan entre los edificios los laberínticos complejos donde esconden 3 alijos de armas. Usa a tu escuadra para encontrarlos y destrúyelos para conseguir bonos de puntos. El helicóptero de transporte sobrevolará la zona para detectar insurgentes y te notificará su posición. Cuanto antes acabes con los insurgentes y solicites el helicóptero de extracción, más puntos conseguirás

TIPO DE BAJA	PUNTOS POR BAJA
BAJA ENEMIGA	100
TIRO A LA CABEZA	200
CON EXPLOSIVOS	150
AL DESTRUIR UN VEHÍCULO	300
BAJA DE LA ESCUADRA	-4000
AL DESTRUIR UN ALIJO DE ARMAS	2000
TODOS LOS ENEMIGOS MUERTOS (BARRIDO LIMPIO)	10,000

RESCATE EN COMBATE

RESCATA A LOS PILOTOS ATRAPADOS TRAS LAS LÍNEAS ENEMIGAS

Un Super Cobra ha caído tras las líneas enemigas y los informes de Inteligencia indican que los pilotos siguen vivos y han sido tomados como rehenes. Bravo deberá encontrar a los pilotos y llevarlos sanos y salvos al punto de extracción. Recuerda, ¡nadie se queda atrás!

TIPO DE BAJA	PUNTOS POR BAJA
BAJA ENEMIGA	100
TIRO A LA CABEZA	200
CON EXPLOSIVOS	150
AL DESTRUIR UN VEHÍCULO	300
BAJA DE LA ESCUADRA	-4000
AL DESTRUIR UN HELICOPTERO	5000
BONO	**PUNTOS**
LOS DOS PILOTOS RESCATADOS	30,000

TRUENO ARROLLADOR

DEFIENDE UN CONVOY EN MOVIMIENTO EN UNA EMBOSCADA ENEMIGA

Prepara a tu escuadra para escoltar a un convoy de patrulla por los caminos de Tayikistán. Tu Humvee (o imán de balas) será un objetivo irresistible para el enemigo, así que trabaja en equipo para rechazar los ataques y proteger el convoy hasta que llegue a su destino.

TIPO DE BAJA	PUNTOS POR BAJA
BAJA ENEMIGA	100
TIRO A LA CABEZA	200
CON EXPLOSIVOS	150
AL DESTRUIR UN VEHÍCULO	300
BAJA DE LA ESCUADRA	-4000
BONO	**PUNTOS**
TODOS LOS VEHÍCULOS HAN ALCANZADO SU DESTINO	4000
TODOS LOS SOLDADOS HAN ALCANZADO EL DESTINO	1000

ÚLTIMA OPORTUNIDAD

DEFIENDE UNA POSICIÓN FIJA CONTRA LAS CONSTANTES OLEADAS DEL ELP

La escuadra Bravo debe defender la posición todo el tiempo que pueda contra la potencia implacable de la infantería y de las unidades mecanizadas del ELP. Cuando todo está perdido, el equipo puede solicitar un helicóptero de extracción y optar por una retirada táctica. Por eliminar al enemigo consigues puntos y mejoras tu puntuación con multiplicadores.

TIPO DE BAJA	PUNTOS POR BAJA
BAJA ENEMIGA	100
TIRO A LA CABEZA	200
CON EXPLOSIVOS	150
AL DESTRUIR UN VEHÍCULO	300
AL DESTRUIR UN HELICOPTERO	1000
BAJA DE LA ESCUADRA	-4000

COMBATES DE LA ESCUADRA

MULTIPLICADORES

Los multiplicadores añaden un 10% a tu puntuación cada vez que los consigas. Por ejemplo: matar a 4 enemigos sin morir añadirá un 40% más a la puntuación por baja.

Los multiplicadores son:

- Impecable: racha de bajas sin sufrir ningún impacto.
- Eficacia: racha de bajas sin morir.
- Multibaja: matar a múltiples enemigos de forma consecutiva.

Para determinar las puntuaciones finales, se añade un 25% adicional por cada miembro de la escuadra superviviente, y un bono adicional si toda la escuadra sobrevive.

En los modos Barrido de combate, Rescate en combate y Última oportunidad, la puntuación final que recibe el equipo se multiplica por 0,75 si solo sobrevive un miembro del equipo. Si sobreviven dos, se multiplicará por 1,0; si son tres, por 1,25 y si sobreviven los cuatro, la puntuación se multiplicará por 1,5 cuando la misión esté cumplida.

Sin embargo, solo puedes guardar las puntuaciones si tienes éxito en la misión. Si fracasas, la misión es abortada o mueren todos los miembros del equipo, perderás las puntuaciones, ¡como si la puntuación final fuera cero!

TIPO DE BAJA	BARRIDO DE COMBATE	CSAR	TRUENO ARROLLADOR	ÚLTIMA OPORTUNIDAD
BAJA ENEMIGA	100	100	100	100
TIRO A LA CABEZA	200	200	200	300
CON EXPLOSIVOS	150	150	150	150
DESTRUIR UN VEHÍCULO	300	300	300	300
BAJA DE LA ESCUADRA	-4000	-4000	-4000	-4000
BONO				
DESTRUIR HELICÓPTERO/ALIJO	2000	5000		1000
PILOTO RESCATADO		30.000		
MATAR A TODOS LOS ENEMIGOS (LIMPIEZA COMPLETADA)	10.000			
VEHÍCULO LLEGA A SU DESTINO			4000	
SOLDADO LLEGA A SU DESTINO			1000	

CRÉDITOS

Fever
Performed by Bullet For My Valentine
(p) 2010 Sony Music Entertainment Inc.
Words & Music by Tuck, Thomas, Paget, James and Gilmore
© 2010, EMI Music Publishing Ltd.
London W8 5SW
© High Speed Chase administered by Kobalt Music Publishing Limited.

Ten Times
Performed by Copywrite
Courtesy of Sanctuary Records Group Ltd
Under License from Universal Music Operations Ltd
Written by Peter Nelson
Mirabella Reflection BMI

Why Can't We Be Friends
Performed By WAR
(P) 1975 Avenue Records/
Far Out Productions, Inc.
Written by Allen / Brown / Dickerson / Jordan / Miller / Oskar / Scott / Goldstein
Published by Universal Music Publishing Ltd.

Halo
Performed by Soil
(p) 2001 Sony Music Entertainment Inc.
Written by Glass / King / McCombs / Schofield / Zadel
Published by Universal Music Publishing Ltd.

Bodies
Performed by Drowning Pool
Licensed courtesy of EMI Records Ltd.
© Wind-up Records, LLC
Written by D. Williams/C. Pierce/S. Benton/M. Luce.
Published by Chrysalis One Music Publishing Ltd.
© 2007. Used by permission.
All rights reserved.

Click Click Boom
Performed by Saliva
Courtesy of Island Records (United States)
Under licence from Universal Music Operations Ltd.
Written by Sappington / Dabaldo / Swinny / Novotny / Crosby / Marlette
Published by Universal Music Publishing Ltd.

The Fun Lovin' Criminal
Performed by Fun Lovin' Criminals
Licensed courtesy of EMI Records Limited.
Written by Leiser / Borgovini / Morgan
Published by Universal Music Publishing Ltd.

Symphony Of Destruction
Performed by Megadeth
Licensed courtesy of EMI Records Limited.
Words & Music by Mustaine
© 1992, Mustaine Music/Theory Music/EMI Blackwood Inc/EMI Music Publishing Ltd,
London W8 5SW

Lapdance (feat. Lee Harvey & Vita)
Performed by N.E.R.D featuring Lee Harvey & Vita
Licensed courtesy of Virgin Records Limited.
Words & Music by Thornton Jr, Williams and Hugo
© 2001, EMI April Music Inc/EMI Blackwood Music Inc/EMI Music Publishing Ltd,
London W8 5SW
Published by Songs Music Publishing LLC o/b/o Songs For Beans (BMI)

Stricken
Performed by Disturbed
Licensed courtesy of Warner Music UK Ltd
Written by Draiman, David (CA), Donegan, Dan (CA), Wengren, Mike (CA)
© 2005 WB Music Corp. (ASCAP) and Mother Culture Publishing (ASCAP)
All rights administered by WB Music Corp.
All rights reserved.

Cowboys From Hell
Performed by Pantera
Licensed courtesy of Warner Music UK Ltd.
Written by Abbott, Vincent Paul (CA), Abbott, Darrell Lance (CA), Brown, Rex Robert (CA), Anselmo, Philip Hansen (CA)
© 1990 Warner-Tamperlane Publishing Corp. (BMI) and Power Metal Music, Inc. (BMI)
All rights administered by Warner-Tamerlane Publishing Corp. All rights reserved.

GRACIAS A:

- AM General LLC
- CamelBak Products LLC
- Eye Safety Systems Inc.
- Textron Innovations Inc.

ACUERDO DE LICENCIA Y GARANTÍA DE THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

AVISO IMPORTANTE: Por la presente, The Codemasters Software Company Limited (en lo sucesivo, "Codemasters") hace entrega del programa (en lo sucesivo, "el Programa") que acompaña a este documento conforme a licencia y en las condiciones que se expresan a continuación. El Programa incluye el software, el medio que lo contiene y su documentación, ya sea impresa o en formato electrónico. La concesión de esta licencia constituye un acuerdo legal entre el usuario y Codemasters. La utilización del Programa implica la aceptación de las condiciones del presente acuerdo suscrito con Codemasters.

El Programa está protegido por la legislación inglesa, los tratados internacionales o convenciones en materia de propiedad intelectual y otras normativas al respecto. El Programa se usa conforme a licencia y no se vende, por lo que este acuerdo no concede derecho de propiedad alguno sobre el Programa o sus copias.

1. Licencia limitada de uso: Junto con la licencia, Codemasters concede al usuario derechos limitados, sin carácter exclusivo y sin derecho a cesión, para el uso de un ejemplar de este Programa para uso personal.
2. Propiedad: Todos los derechos de propiedad intelectual contenidos en el Programa (entre otros, los derivados del contenido registrado como imagen, sonido u otro formato) y la titularidad de todas y cada una de las copias recaen en Codemasters o los otorgantes de la licencia, por lo que los únicos derechos que tendrá el usuario serán los derivados de la licencia que se expresan en el primer párrafo.

QUEDAN EXPRESAMENTE PROHIBIDAS:

* la copia del Programa;
* la venta, alquiler, concesión mediante licencia, distribución, cesión o puesta a disposición, total o parcial, del Programa a otras personas con fines comerciales, entre otros, en un servicio a terceros, "cibercafés", salones de recreativas u otros locales comerciales. Para la utilización comercial del Programa el usuario deberá suscribir con Codemasters un acuerdo de licencia específico para locales comerciales (véase la información de contacto al final del documento);
* la aplicación de ingeniería inversa, descifrado del código original, modificación, descompilación, desensamblaje o creación, total o parcial, de programas derivados del Programa;
* la retirada, desactivación u omisión de los avisos o indicativos de propiedad ubicados en el embalaje o en el interior del Programa.

GARANTÍA LIMITADA: Codemasters garantiza al comprador original del Programa que el medio en que se grabó no presentará desperfectos materiales ni de

desperfectos en dicho periodo, Codemasters se aviene a reemplazar, sin coste alguno, el Programa defectuoso dentro del periodo de garantía, siempre y cuando Codemasters todavía fabrique el Programa. Para ello, se deberá enviar el Programa, a portes pagados, con el recibo de compra debidamente fechado. Si el Programa ya no estuviera disponible, Codemasters se reserva el derecho a sustituirlo por otro similar o de igual o mayor valor. Esta garantía se limita al medio en que se grabó el Programa tal y como Codemasters lo suministró, y no será válida si el defecto o defectos se derivan de un abuso, mal uso o negligencia en la utilización del Programa. Todas las garantías implícitas por ley están limitadas al periodo de 90 días descrito anteriormente.

Excepto por lo estipulado anteriormente, esta garantía sustituye a todas las garantías acordadas por escrito o verbalmente, explícitas o implícitas, incluidas las de comercialización, calidad satisfactoria, adecuación para un propósito particular o de no infracción, y ninguna otra protesta formal o reclamación vinculará u obligará a Codemasters en forma alguna.Cuando se envíe el Programa para su devolución de acuerdo con los términos de la garantía, deberán mandarse solo los discos originales en un embalaje seguro que incluya: (1) una fotocopia del recibo de compra con la fecha de compra; (2) un documento con el nombre y la dirección claramente indicados; (3) una pequeña nota en la que se describa el desperfecto y el sistema en el que instaló el Programa.

LIMITACIÓN DE DAÑOS: Codemasters desestima toda responsabilidad en concepto de daños especiales, incidentales o emergentes derivados de la posesión, utilización, funcionamiento defectuoso del Programa, incluidos los daños a la propiedad, lucro cesante, errores informáticos, funcionamiento defectuoso de otros dispositivos o lesiones personales. En caso de lesiones, Codemasters desestima toda responsabilidad, aun cuando fuera consciente de la probabilidad de que estas pudieran ocasionarse, y siempre y cuando la ley lo permita. La compensación a la que se obliga Codemasters no excederá en ningún caso a la cantidad desembolsada para la obtención de la licencia del Programa. Si el país o región en que se concede la garantía no contempla limitaciones sobre la duración de cualquier garantía implícita ni excluye o limita los daños incidentales o derivados, dichas limitaciones y exclusiones de responsabilidad no serán aplicables. Esta garantía otorga al usuario derechos legales concretos que vienen a añadirse a los que por ley le correspondan, y que variarán dependiendo de la legislación a la que esté sujeto.

RESCISIÓN: Sin perjuicio de los derechos de Codemasters, este acuerdo se rescindirá automáticamente si el usuario no cumpliese las condiciones en él estipuladas. En ese caso, se deberán destruir los ejemplares del Programa y sus componentes.

COMPENSACIÓN: Debido al daño irreparable que para Codemasters supondría el incumplimiento de las condiciones de este acuerdo, el usuario acepta avenirse a las compensaciones adecuadas (sin que medie garantía en efectivo, depósito o prueba de los daños) debidas al incumplimiento de este acuerdo, que habrán de añadirse a las compensaciones que correspondieran a Codemasters de conformidad con la legislación aplicable.

INDEMNIZACIÓN: El usuario se compromete a indemnizar, defender y eximir a Codemasters, sus asociados, filiales, contratistas, empleados, directores y agentes de toda responsabilidad, pérdidas y gastos derivados de los actos u omisiones en el uso del Programa conforme a las condiciones de este acuerdo.

OTRAS CONDICIONES: El presente documento incluye el acuerdo íntegro alcanzado entre las partes y reemplaza a otros acuerdos o aseveraciones que las partes hubieran podido efectuar con anterioridad. Toda enmienda sobre el mismo deberá de realizarse por escrito y con el consentimiento de ambas partes. Si, por cualquier razón, se estimase inaplicable cualquiera de las condiciones expuestas en este contrato, se obrarán las modificaciones pertinentes para posibilitar su aplicación sin que el resto de las condiciones de este acuerdo se vean afectadas. El presente acuerdo se regirá e interpretará de acuerdo con la legislación inglesa, y el fuero será el de los tribunales de Inglaterra.

Todas las cuestiones relativas a esta licencia deberán dirigirse a Codemasters a las señas que se indican a continuación:

The Codemasters Software Company Limited,
P.O. Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Reino Unido.
Tel: +44 1926 816000 Fax: +44 1926 817 595.

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

Australia	**1300 365 911** Calls charged at local rate
Österreich	**0820 44 45 40** 0,116 Euro/Minute
Belgique/België/Belgien	**011 516 406** Tarif appel local/Lokale kosten
Česká republika	**222 864 111** Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111 **283 871 637** Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line Tarifováno dle platných telefonních sazeb
Danmark	**70 12 70 13** support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21
Suomi	**0600 411 911** 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21
France	**0820 31 32 33** prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
Deutschland	**01805 766 977** 0,12 Euro/minute
Ελλάδα	**00 32 106 782 000** Εθνική Χρεωση
Ireland	**0818 365065** All calls charged at national rate
Italia	**199 116 266** Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Malta	**23 436300** Local rate
Nederland	**0495 574 817** Interlokale kosten
New Zealand	**09 415 2447** National Rate **0900 97669** Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute
Norge	**81 55 09 70** 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Portugal	**707 23 23 10** Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	**902 102 102** Tarifa nacional
Россия	**+7 (499) 238 36 32**
Sverige	**08 587 822 25** support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15
Suisse/Schweiz/Svizzera	**0848 84 00 85** Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
UK	**0844 736 0595** Calls may be recorded for training purposes

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.

Si aparece alguno de estos símbolos en cualquiera de nuestros productos eléctricos, en la batería o en su embalaje, indica que en Europa el producto eléctrico o la batería no deben desecharse del mismo modo que los residuos domésticos. Para garantizar un tratamiento correcto a la hora de deshacerse del producto y la batería, deséchelos de acuerdo con las leyes locales aplicables o los requisitos de eliminación de baterías, y equipos eléctricos y electrónicos. De este modo, ayudará a conservar los recursos naturales y a mejorar los estándares de protección medioambiental en el tratamiento y eliminación de residuos eléctricos.

Este símbolo puede utilizarse en pilas junto con otros símbolos químicos adicionales. Los símbolos químicos del mercurio (Hg) o del plomo (Pb) aparecerán si la pila contiene más del 0,0005% de mercurio o más del 0,004% de plomo.

Servicio Técnico

Servicio de atención al cliente: +34 902 10 18 67
Lunes a jueves: 9:00-18:30 - viernes: 09:00-15:00

es.support@namcobandaipartners.com
www.es.namcobandaipartners.com